

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN KEPULAUAN SANGIHE
BERBASIS WEB**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Informatika**



Dibuat Oleh:

Kristofyn Emanuella Gampu

150708344

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KEPULAUAN SANGIHE
BERBASIS WEB

yang disusun oleh

KRISTOFYN EMANUELLA GAMPU

150708344

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 11 Desember 2020

Dosen Pembimbing 1 : Yulius Harjoseputro, ST., MT.

Dosen Pembimbing 2 : Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.

Tim Penguji

Penguji 1 : Yulius Harjoseputro, ST., MT.

Penguji 2 : Thomas Adi Purnomo Sidhi, ST., MT.

Penguji 3 : Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum

Keterangan

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Yogyakarta, 11 Desember 2020

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kristofyn Emanuella Gampu
NPM : 150708344
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata
Kabupaten Kepulauan Sangihe Berbasis Web

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,

Kristofyn Emanuella Gampu

150708344

HALAMAN PERSEMBAHAN

if you think you can do it, just do it

잘 했어



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kepulauan Sangihe Berbasis Web” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Informatika dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat serta doa untuk mendukung agar pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswantoro, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Yulius Harjoseputro, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Findra Kartika Sari Dewi, S.T., M.M., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Semua teman yang sudah mendukung, menemani, dan memberikan semangat dalam pembuatan tugas akhir.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta,

Kristofyn Emanuella Gampu
150708344



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xx
INTISARI.....	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
1.1. Penelitian Terdahulu	6
1.2. Tabel Pembandingan	12
BAB III	14
LANDASAN TEORI.....	14
3.1. Pariwisata.....	14
3.2. Sistem Informasi.....	14
3.3. Sistem Informasi Pariwisata.....	15
3.4. Website.....	16
3.5. MySQL.....	17

3.6. PHP.....	17
3.7. Framework Codeigniter.....	18
BAB IV.	19
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
4.1. Analisis Sistem.....	19
4.2. Lingkup Masalah.....	19
4.3. Perspektif Produk.....	19
4.4. Fungsi Produk.....	21
4.4.1. Use Case Diagram.....	21
4.4.2. Spesifikasi Rincian Fungsi Produk.....	22
4.4.3. Entity Relationship Diagram (ERD).....	48
4.4.4. Kebutuhan Antarmuka.....	49
4.5. Perancangan	52
4.5.1. Perancangan Arsitektur.....	52
4.5.2. Perancangan Antarmuka	53
4.5.2.1. Masuk Admin.....	53
4.5.2.2. Beranda Admin.....	54
4.5.2.3. Tampil Daftar Wisata.....	55
4.5.2.4. Tampil Detail Wisata.....	56
4.5.2.5. Ubah Data Wisata.....	57
4.5.2.6. Tambah Data Wisata.....	58
4.5.2.7. Tampil Daftar Hotel.....	59
4.5.2.8. Tampil Detail Hotel.....	60
4.5.2.9. Ubah Data Hotel.....	61
4.5.2.10. Tambah Data Hotel.....	62
4.5.2.11. Tampil Daftar Transportasi.....	63

4.5.2.12. Tampil Detail Transportasi.....	64
4.5.2.13. Ubah Data Transportasi.....	65
4.5.2.14. Tambah Data Transportasi.....	66
4.5.2.15. Tampil Daftar Kategori.....	67
4.5.2.15. Tampil Detail Kategori.....	68
4.5.2.16. Ubah Data Kategori.....	69
4.5.2.17. Tambah Data Kategori.....	70
4.5.2.18. Tampil Daftar Kontributor.....	71
4.5.2.19. Tampil Detail Kontributor.....	72
4.5.2.20. Ubah Data Kontributor.....	73
4.5.2.21. Tambah Data Kontributor.....	74
4.5.2.22. Tampil Daftar Artikel.....	75
4.5.2.23. Tampil Detail Artikel.....	76
4.5.2.24. Ubah Artikel.....	77
4.5.2.25. Tambah Data Artikel.....	78
4.5.2.26. Tampil Ubah Pengaturan.....	79
4.5.2.27. Tampil Beranda Pengunjung.....	80
4.5.2.28. Masuk Kontributor.....	81
4.5.2.30. Daftar Kontributor.....	81
4.5.2.31. Beranda Kontributor.....	83
4.5.2.32. Tampil Kategori Wisata.....	84
4.5.2.33. Tampil Daftar Wisata.....	85
4.5.2.34. Tampil Detail Wisata.....	86
4.5.2.35. Tampil Kategori Penginapan.....	87
4.5.2.36. Tampil Daftar Hotel.....	88

4.5.2.37. Tampil Detail Hotel.....	89
4.5.2.38. Tampil Kategori Transportasi.....	90
4.5.2.39. Tampil Daftar Transportasi.....	91
4.5.2.40. Tampil Detail Transportasi.....	92
4.5.2.41. Tampil Daftar Artikel.....	93
4.5.2.42. Tampil Detail Artikel.....	94
4.5.2.43. Tampil Halaman Tentang.....	95
4.5.2.44. Tampil Halaman Tulis Artikel.....	96
4.5.2.45. Tampil Halaman Ubah Artikel.....	97
4.5.2.46. Tampil Profil Kontributor.....	98
4.5.2.47. Tampil Ubah Profil Kontributor.....	99
4.5.2.48. Tampil Pemberitahuan.....	100
4.5.2.49. Tampil Komentar.....	101
4.5.2.50. Pencarian.....	102
BAB V.....	103
5.1. Implementasi Sistem.....	103
5.2. Implementasi Antarmuka.....	104
5.2.1. Masuk Admin.....	104
5.2.2. Beranda Admin.....	105
5.2.3. Tampil Daftar Wisata.....	106
5.2.4. Tampil Detail Wisata.....	107
5.2.5. Ubah Wisata.....	109
5.2.6. Tambah Wisata.....	111
5.2.7. Tampil Daftar Hotel.....	113
5.2.8. Tampil Detail Hotel.....	114

5.2.9. Ubah Hotel.....	116
5.2.10. Tambah Hotel.....	118
5.2.11. Tampil Daftar Transportasi.....	120
5.2.12. Tampil Detail Transportasi.....	121
5.2.13. Ubah Transportasi.....	123
5.2.14. Tambah Transportasi.....	124
5.2.15. Tampil Daftar Kategori.....	125
5.2.16. Tampil Detail Kategori.....	127
5.2.17. Ubah Kategori.....	128
5.2.18. Tambah Kategori.....	130
5.2.19. Tampil Daftar Kontributor.....	131
5.2.20. Tampil Detail Kontributor.....	133
5.2.21. Ubah Kontributor.....	134
5.2.22. Tambah Kontributor.....	135
5.2.23. Tampil Daftar Artikel.....	136
5.2.24. Tampil Detail Artikel.....	138
5.2.25. Ubah Artikel.....	139
5.2.26. Tambah Artikel.....	141
5.2.27. Ubah Pengaturan.....	142
5.2.28. Beranda Pengunjung.....	144
5.2.29. Masuk Kontributor.....	145
5.2.30. Daftar Kontributor.....	146
5.2.31. Beranda Kontributor.....	147
5.2.32. Tampil Wisata Berdasarkan Kategori.....	149
5.2.33. Tampil Daftar Wisata Berdasarkan Kategori Wisata Pantai.....	150

5.2.34. Tampil Detail Wisata.....	151
5.2.35. Tampil Hotel Berdasarkan Kategori.....	152
5.2.36. Daftar Hotel Berdasarkan Kategori Hotel.....	153
5.2.37. Tampil Detail Hotel.....	155
5.2.38. Tampil Transportasi Berdasarkan Kategori.....	156
5.2.39. Tampil Daftar Transportasi Berdasarkan Kategori Transportasi Darat	157
5.2.40. Tampil Detail Transportasi.....	159
5.2.41. Tampil Daftar Artikel.....	160
5.2.42. Tampil Detail Artikel.....	162
5.2.43. Tampil Halaman Tentang.....	163
5.2.44. Tampil Halaman Tulis Artikel.....	165
5.2.45. Tampil Halaman Ubah Artikel.....	166
5.2.46. Tampil Profil Kontributor.....	167
5.2.47. Tampil Ubah Profil Kontributor.....	168
5.2.48. Tampil Pemberitahuan.....	169
5.2.49. Tulis Komentar.....	171
5.2.50. Pencarian.....	172
5.3. Pengujian Perangkat Lunak.....	174
5.4. Hasil pengujian terhadap pengguna	205
5.4.1. Pengujian Tampilan Sistem.....	206
5.4.2. Pengujian Kemudahan Penggunaan.....	206
5.4.3. Pengujian Mempermudah Dalam Mencari Informasi.....	207
5.4.4. Pengujian Manfaat SIPS.....	208
5.5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sitem.....	208
BAB VI	210

6.1. Kesimpulan.....	210
6.2. Saran.....	210
DAFTAR PUSTAKA	211



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Arsitektur Perangkat Lunak.....	21
Gambar 4.2 Use Case Diagram SIPS.....	22
Gambar 4.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	49
Gambar 4.4 Rancang Antarmuka Sistem.....	53
Gambar 4.5 Rancang Antarmuka Masuk Admin.....	54
Gambar 4.6 Rancang Antarmuka Beranda Admin.....	55
Gambar 4.7 Rancang Antarmuka Daftar Wisata.....	56
Gambar 4.8 Rancang Antarmuka Detail Wisata.....	57
Gambar 4.9 Rancang Antarmuka Ubah Data Wisata.....	58
Gambar 4.10 Rancang Antarmuka Tambah Data Wisata.....	59
Gambar 4.11 Rancang Antarmuka Daftar Hotel.....	60
Gambar 4.12 Rancang Antarmuka Detail Hotel.....	61
Gambar 4.13 Rancang Antarmuka Ubah Data Hotel.....	62
Gambar 4.14 Rancang Antarmuka Tambah Data Hotel.....	63
Gambar 4.15 Rancang Antarmuka Daftar Transportasi.....	64
Gambar 4.16 Rancang Antarmuka Detail Transportasi.....	65
Gambar 4.17 Rancang Antarmuka Ubah Data Transportasi.....	66
Gambar 4.18 Rancang Antarmuka Tambah Data Transportasi.....	67
Gambar 4.19 Rancang Antarmuka Daftar Kategori.....	68
Gambar 4.20 Rancang Antarmuka Detail Kategori.....	69
Gambar 4.21 Rancang Antarmuka Ubah Data Kategori.....	70
Gambar 4.22 Rancang Antarmuka Tambah Data Kategori.....	71
Gambar 4.23 Rancang Antarmuka Daftar Kontributor.....	72
Gambar 4.24 Rancang Antarmuka Detail Kontributor.....	73
Gambar 4.25 Rancang Antarmuka Ubah Data Kontributor.....	74
Gambar 4.26 Rancang Antarmuka Tambah Data Kontributor.....	75
Gambar 4.27 Rancang Antarmuka Daftar Artikel.....	76
Gambar 4.28 Rancang Antarmuka Detail Artikel.....	77

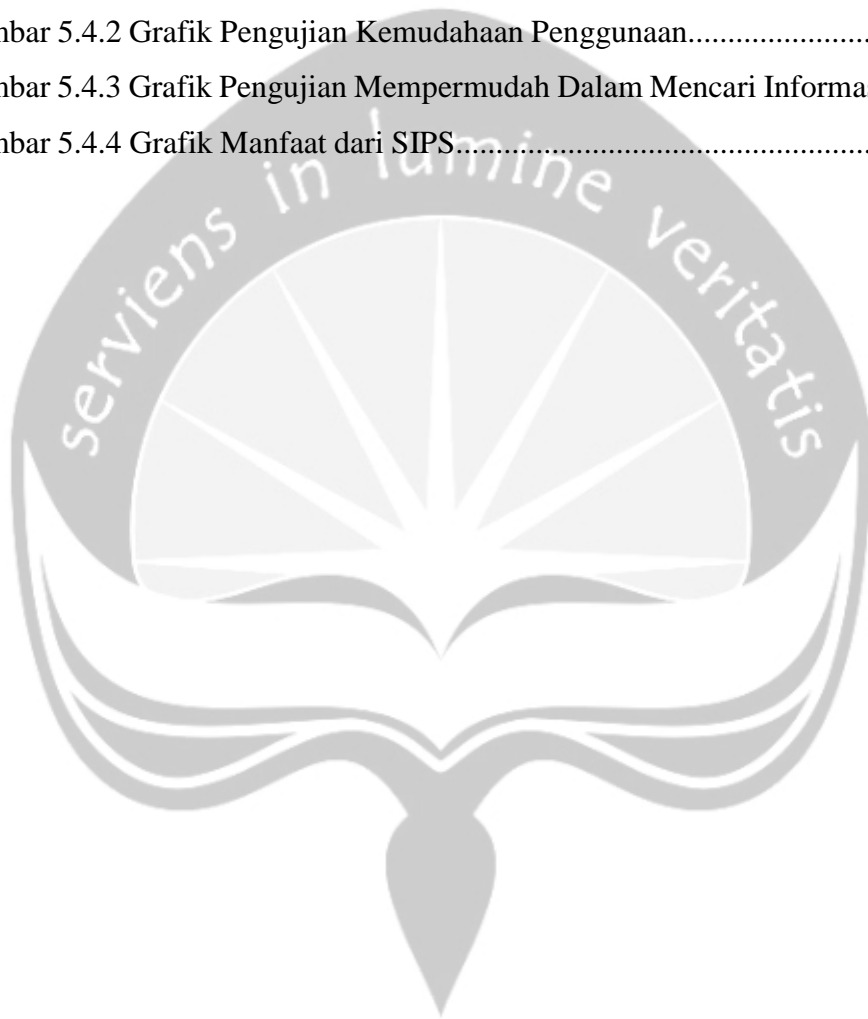
Gambar 4.29 Rancang Antarmuka Ubah Data Artikel.....	78
Gambar 4.30 Rancang Antarmuka Tambah Data Artikel.....	79
Gambar 4.31 Rancang Antarmuka Ubah Data Pengaturan.....	80
Gambar 4.32 Rancang Antarmuka Beranda Pengunjung.....	81
Gambar 4.33 Rancang Antarmuka Masuk Kontributor.....	82
Gambar 4.34 Rancang Antarmuka Daftar Kontributor.....	83
Gambar 4.35 Rancang Antarmuka Beranda Kontributor.....	84
Gambar 4.36 Rancang Antarmuka Tampil Wisata Berdasarkan Kategori.....	85
Gambar 4.37 Antarmuka Tampil Daftar Wisata Berdasarkan Kategori Wisata Pantai.....	86
Gambar 4.38 Rancang Antarmuka Tampil Detail Wisata.....	87
Gambar 4.39 Rancang Antarmuka Tampil Hotel Berdasarkan Kategori.....	88
Gambar 4.40 Rancang Antarmuka Tampil Daftar Hotel Berdasarkan Kategori Hotel.....	89
Gambar 4.41 Rancang Antarmuka Tampil Detail Hotel.....	90
Gambar 4.42 Rancang Antarmuka Tampil Transportasi Berdasarkan Kategori.....	91
Gambar 4.43 Rancang Antarmuka Tampil Daftar Transportasi Berdasarkan Kategori Transportasi Darat.....	92
Gambar 4.44 Rancang Antarmuka Tampil Detail Transportasi.....	93
Gambar 4.45 Rancang Antarmuka Tampil Daftar Artikel.....	94
Gambar 4.46 Rancang Antarmuka Tampil Detail Artikel.....	95
Gambar 4.47 Rancang Antarmuka Tampil Halaman Tentang.....	96
Gambar 4.48 Rancang Antarmuka Tampil Halaman Tulis Artikel.....	97
Gambar 4.49 Rancang Antarmuka Tampil Halaman Ubah Artikel.....	98
Gambar 4.50 Rancang Antarmuka Tampil Profil Kontributor.....	99
Gambar 4.51 Rancang Antarmuka Tampil Ubah Profil Kontributor.....	100
Gambar 4.52 Rancang Antarmuka Pemberitahuan.....	101
Gambar 4.53 Rancang Antarmuka Tulis Komentar.....	102
Gambar 4.54 Rancang Antarmuka Pencarian.....	103
Gambar 5.1 Antarmuka Masuk Admin.....	105
Gambar 5.2 Kode Masuk Admin.....	105

Gambar 5.3 Antarmuka Beranda Admin.....	106
Gambar 5.4 Antarmuka Daftar Wisata Admin.....	107
Gambar 5.5 Kode Tampil Daftar Wisata Admin.....	107
Gambar 5.6 Antarmuka Detail Wisata Admin.....	108
Gambar 5.7 Kode Tampil Detail Wisata Admin.....	109
Gambar 5.8 Antarmuka Ubah Wisata Admin.....	110
Gambar 5.9 Kode Ubah Wisata Admin.....	111
Gambar 5.10 Antarmuka Tambah Wisata Admin.....	112
Gambar 5.11 Kode Tambah Wisata Admin.....	113
Gambar 5.12 Antarmuka Daftar Hotel Admin.....	114
Gambar 5.13 Kode Tampil Daftar Hotel Admin.....	114
Gambar 5.14 Antarmuka Detail Hotel Admin.....	115
Gambar 5.15 Kode Detail Hotel Admin.....	116
Gambar 5.16 Antarmuka Ubah Hotel Admin.....	117
Gambar 5.17 Kode Ubah Hotel Admin.....	118
Gambar 5.18 Antarmuka Tambah Hotel Admin.....	119
Gambar 5.19 Kode Tambah Hotel Admin.....	120
Gambar 5.20 Antarmuka Daftar Transportasi Admin.....	121
Gambar 5.21 Kode Tampil Daftar Transportasi Admin.....	121
Gambar 5.22 Antarmuka Detail Transportasi Admin.....	122
Gambar 5.23 Kode Tampil Detail Transportasi Admin.....	123
Gambar 5.24 Antarmuka Ubah Transportasi Admin.....	124
Gambar 5.25 Kode Ubah Transportasi Admin.....	124
Gambar 5.26 Antarmuka Tambah Transportasi Admin.....	125
Gambar 5.27 Kode Tambah Transportasi Admin.....	126
Gambar 5.28 Antarmuka Daftar Kategori Admin.....	126
Gambar 5.29 Kode Tampil Daftar Kategori Admin.....	127
Gambar 5.30 Antarmuka Detail Kategori Admin.....	128
Gambar 5.31 Kode Tampil Detail Kategori Admin.....	128
Gambar 5.32 Antarmuka Ubah Kategori Admin.....	129
Gambar 5.33 Kode Ubah Kategori Admin.....	130

Gambar 5.34 Antarmuka Tambah Kategori Admin.....	131
Gambar 5.35 Kode Tambah Kategori Admin.....	131
Gambar 5.36 Antarmuka Daftar Kontributor Admin.....	132
Gambar 5.37 Kode Tampil Daftar Kontributor Admin.....	133
Gambar 5.38 Antarmuka Detail Kontributor Admin.....	134
Gambar 5.39 Kode Tampil Detail Kontributor.....	134
Gambar 5.40 Antarmuka Ubah Kontributor Admin.....	135
Gambar 5.41 Kode Ubah Kontributor Admin.....	135
Gambar 5.42 Antarmuka Tambah Kontributor Admin.....	136
Gambar 5.43 Kode Tambah Kontributor Admin.....	136
Gambar 5.44 Antarmuka Daftar Artikel Admin.....	137
Gambar 5.45 Kode Tampil Daftar Artikel Admin.....	138
Gambar 5.46 Antarmuka Detail Artikel Admin.....	139
Gambar 5.47 Kode Tampil Detail Artikel Admin.....	139
Gambar 5.48 Antarmuka Ubah Artikel Admin.....	140
Gambar 5.49 Kode Ubah Artikel Admin.....	141
Gambar 5.50 Antarmuka Tambah Artikel Admin.....	142
Gambar 5.51 Kode Tambah Artikel Admin.....	142
Gambar 5.52 Antarmuka Pengaturan.....	143
Gambar 5.53 Kode Ubah Pengaturan.....	144
Gambar 5.54 Antarmuka Beranda Pengunjung.....	145
Gambar 5.55 Antarmuka Masuk Kontributor.....	146
Gambar 5.56 Kode Masuk Kontributor.....	146
Gambar 5.57 Antarmuka Daftar Kontributor.....	147
Gambar 5.58 Kode Daftar Kontributor.....	148
Gambar 5.59 Antarmuka Beranda Kontributor.....	148
Gambar 5.60 Kode Beranda Kontributor.....	149
Gambar 5.61 Antarmuka Tampil Wisata Berdasarkan Kategori.....	150
Gambar 5.62 Kode Tampil Wisata Berdasarkan Kategori.....	150
Gambar 5.63 Antarmuka Tampil Daftar Wisata Berdasarkan Kategori Wisata Pantai.....	151

Gambar 5.64 Kode Tampil Daftar Wisata Berdasarkan Kategori Wisata Pantai.....	151
Gambar 5.65 Antarmuka Tampil Detail Wisata.....	152
Gambar 5.66 Kode Tampil Detail Wisata.....	153
Gambar 5.67 Antarmuka Tampil Hotel Berdasarkan Kategori.....	153
Gambar 5.68 Kode Tampil Hotel Berdasarkan Kategori.....	154
Gambar 5.69 Antarmuka Tampil Daftar Hotel Berdasarkan Kategori Hotel.....	154
Gambar 5.70 Kode Tampil Daftar Hotel Berdasarkan Kategori Hotel.....	155
Gambar 5.71 Antarmuka Tampil Detail Hotel.....	156
Gambar 5.72 Kode Tampil Detail Hotel.....	156
Gambar 5.73 Antarmuka Tampil Transportasi Berdasarkan Kategori.....	157
Gambar 5.74 Kode Tampil Transportasi Berdasarkan Kategori.....	157
Gambar 5.75 Antarmuka Tampil Daftar Transportasi Berdasarkan Kategori Transportasi Darat.....	158
Gambar 5.76 Kode Tampil Daftar Transportasi Berdasarkan Kategori Transportasi Darat.....	159
Gambar 5.77 Antarmuka Tampil Detail Transportasi.....	160
Gambar 5.78 Kode Tampil Detail Transportasi.....	161
Gambar 5.79 Antarmuka Tampil Daftar Artikel.....	161
Gambar 5.80 Kode Tampil Daftar Artikel.....	162
Gambar 5.81 Antarmuka Tampil Detail Artikel.....	163
Gambar 5.82 Kode Tampil Detail Artikel.....	163
Gambar 5.83 Antarmuka Tampil Halaman Tentang.....	164
Gambar 5.84 Kode Tampil Halaman Tentang.....	165
Gambar 5.85 Antarmuka Tampil Halaman Tulis Artikel.....	166
Gambar 5.86 Kode Tampil Halaman Tulis Artikel.....	166
Gambar 5.87 Antarmuka Ubah Artikel Kontributor.....	167
Gambar 5.88 Kode Ubah Artikel Kontributor.....	168
Gambar 5.89 Antarmuka Tampil Profil Kontributor.....	168
Gambar 5.90 Kode Tampil Profil Kontributor.....	169
Gambar 5.91 Antarmuka Tampil Ubah Profil Kontributor.....	169
Gambar 5.92 Kode Ubah Profil Kontributor.....	170

Gambar 5.93 Antarmuka Tampil Pemberitahuan.....	170
Gambar 5.94 Kode Tampil Pemberitahuan.....	171
Gambar 5.95 Antarmuka Tulis Komentar.....	172
Gambar 5.96 Kode Tulis Komentar.....	172
Gambar 5.97 Antarmuka Pencarian.....	173
Gambar 5.98 Kode pencarian.....	174
Gambar 5.4.1 Grafik Pengujian Tampilan Sistem.....	207
Gambar 5.4.2 Grafik Pengujian Kemudahan Penggunaan.....	207
Gambar 5.4.3 Grafik Pengujian Mempermudah Dalam Mencari Informasi.....	208
Gambar 5.4.4 Grafik Manfaat dari SIPS.....	209



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 2. Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 4.4.2.1. Use Case Masuk.....	23
Tabel 4.4.2.2. Use Case Daftar Kontributor.....	24
Tabel 4.4.2.3. Use Case Mengelola Data Wisata.....	25
Tabel 4.4.2.4. Use Case Mengelola Data Hotel.....	27
Tabel 4.4.2.5. Use Case Mengelola Data Transportasi.....	28
Tabel 4.4.2.6. Use Case Mengelola Data Kategori.....	30
Tabel 4.4.2.7. Use Case Mengelola Data Kontributor.....	32
Tabel 4.4.2.8. Use Case Mengelola Artikel.....	34
Tabel 4.4.2.9. Use Case Melihat Daftar Wisata.....	35
Tabel 4.4.2.10. Use Case Melihat Daftar Hotel.....	37
Tabel 4.4.2.11. Use Case Melihat Daftar Transportasi.....	39
Tabel 4.4.2.12. Use Case Melihat Daftar Artikel.....	40
Tabel 4.4.2.13. Use Case Menulis Artikel.....	42
Tabel 4.4.2.14. Use Case Ubah Artikel.....	44
Tabel 4.4.2.15. Use Case Ubah Profil Kontributor.....	45
Tabel 4.4.2.16. Use Case Memberi komentar.....	46
Tabel 4.4.2.17. Use Case Pencarian.....	47
Tabel 4.4.2.18. Use Case Pemberitahuan.....	48
Tabel 5.1 Hasil Pengujian.....	176
Tabel 5.2. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna.....	206

INTISARI

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KEPULAUAN SANGIHE BERBASIS WEB

Kristofyn Emanuella Gampu

150708344

Kabupaten Kepulauan Sangihe adalah Kabupaten di Provinsi Sulawesi Utara dengan Ibukotanya adalah Kota Tahuna yang memiliki potensi pariwisata yang menarik dan beragam. Dengan adanya wisata yang menarik dan beragam sangat cocok menjadi daerah wisata yang harus dikunjungi, namun dikarenakan masih kurangnya publikasi, maka keberadaannya sebagai daerah yang berpotensi akan wisatanya masih kurang diketahui secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut penulis membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter dan basis data MySQL yang disebut Sistem Informasi Pariwisata Sangihe (SIPS). Sistem ini tidak hanya menyajikan informasi tentang tempat wisata, sistem ini juga menyajikan informasi tentang penginapan dan juga transportasi yang bisa digunakan. Selain itu sistem ini memiliki fitur peta navigasi yang bisa digunakan oleh wisatawan dalam melihat titik lokasi dari tempat wisata maupun lokasi penginapan.

SIPS telah berhasil diselesaikan dan digunakan oleh user umum. Pengujian SIPS memberikan angka 98% yang memilih setuju dan sangat setuju bahwa sistem informasi pariwisata ini mempermudah wisatawan dalam menemukan informasi tentang wisata yang ada di Kabupaten Sangihe

Kata Kunci: Sistem informasi pariwisata, *website*, wisata, Sangihe

Dosen Pembimbing I : Yulius Harjoseputro, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing II : Findra Kartika Sari Dewi, S.T., M.M., M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 11 Desember 2020

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mengikuti berkembangnya zaman, teknologi informasi dan teknologi komunikasi pun ikut berkembang dengan sangat pesat, saat ini internet sudah menjadi pegangan orang-orang sebagai media paling utama dan sangat dibutuhkan sebagai tempat bertukar informasi atau sebagai media mencari informasi. Jaringan internet yang semakin luas dan cepat mempermudah pengguna untuk mengakses internet dimana dan kapanpun saja secara cepat dan akurat[1]. Karena hal tersebut besar kemungkinan bagi suatu daerah yang memiliki keindahan wisata untuk memperkenalkan wisata yang dimiliki. Hal ini karena wisata merupakan sektor yang dapat menguntungkan dan sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai aset suatu daerah dan bisa menjadi sumber mata pencaharian bagi masyarakat yang ada[2]. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi ini, sebuah daerah dapat memperoleh keuntungan lebih seperti mempermudah orang yang berada di luar daerah tersebut untuk mengetahui lebih jelas tentang tempat yang akan dikunjungi, khususnya untuk melihat keindahan alam dan budaya yang dimiliki daerah tersebut.

Kabupaten Kepulauan Sangihe adalah Kabupaten di Provinsi Sulawesi Utara dengan Ibukotanya adalah Kota Tahuna dan memiliki luas wilayah 1.012,94 km² yang terletak di antara Pulau Sulawesi dengan Pulau Mindanao (Filipina), serta berada di bibir Samudera Pasifik dan memiliki potensi pariwisata yang menarik dan beragam. Terdapat wisata pantai dan keindahan bawah laut, wisata pegunungan atau puncak, wisata air terjun, wisata keindahan dari tanjung, wisata yang ada di daerah kota dan tentunya terdapat wisata kuliner dan wisata kebudayaan yang dapat ditemui[3]. Dengan adanya hal tersebut sangat cocok menjadi daerah wisata yang harus dikunjungi. Namun dikarenakan

masih kurangnya publikasi, maka keberadaannya sebagai daerah yang berpotensi akan wisatanya masih kurang diketahui secara maksimal. Kendala lain adalah media informasi yang kurang lengkap dalam menyediakan informasi yang berkaitan dengan pariwisata yang ada, serta media yang bisa diakses secara luas untuk bisa menjadi panduan bagi wisatawan yang berkunjung[4].

Berdasarkan pemikiran tersebut maka akan dibuat sistem informasi berbasis *website* ini, sehingga para wisatawan dapat memperoleh informasi tentang Kabupaten Kepulauan Sangihe beserta dengan objek-objek wisata yang akan dikunjungi, dan dapat mengetahui lokasi dari tempat wisata tersebut, transportasi yang bisa digunakan untuk ke lokasi wisata serta berbagai wisata kuliner yang bisa dikunjungi. Selain itu akan diberikan juga informasi tentang transportasi udara, transportasi laut dan juga penginapan ketika akan berkunjung ke Kabupaten Kepulauan Sangihe sehingga wisatawan juga dapat mengetahui lebih lengkap mengenai informasi tersebut [5]. Diharapkan sistem informasi ini mampu membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Sangihe.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat, rumusan masalah yang sesuai yaitu bagaimana membangun suatu sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan efektivitas pariwisata di Kabupaten Sangihe untuk masyarakat maupun pengunjung yang akan berkunjung?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini yaitu :

- 1) Sistem informasi dalam bentuk *website*
- 2) Informasi yang disediakan hanya data daerah pariwisata yang terletak pada Kabupaten Kepulauan Sangihe
- 3) Gambar yang dapat diunggah berupa JPG/JPEG, GIF dan PNG
- 4) File yang diunggah berupa gambar, dan teks untuk keterangan deskripsi

objek wisata dan artikel yang ditulis oleh pengguna

- 5) Tidak menyediakan transaksi untuk pemesanan hotel maupun untuk transportasi.
- 6) Tidak menyediakan fitur pemilihan penggunaan bahasa, seperti bahasa indonesia atau bahasa asing lainnya.
- 7) Tidak memiliki fitur ulasan yang dapat diberikan oleh pengguna

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, didapatkan tujuan penelitian yaitu membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web yang memberikan informasi seputar pariwisata yang ada di Kabupaten Sangihe.

1.5. Metode Penelitian

Berikut metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi pariwisata, yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk mengumpulkan data-data pariwisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Sangihe untuk mengembangkan penelitian yang akan dilakukan. Data diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan wawancara yang dilakukan melalui media sosial komunikasi dengan rekan yang mengelola tempat wisata maupun yang sudah pernah berkunjung ke tempat wisata tersebut dengan menanyakan informasi dasar seperti lokasi wisata, hal yang perlu dipersiapkan ketika akan berkunjung ke tempat wisata dan pertanyaan lainnya yang berhubungan dengan wisata. Selain itu data juga diperoleh secara tidak langsung yaitu dengan data yang sudah ada, seperti mengambil data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Sangihe melalui *website* atau media sosial dan semua data digunakan untuk informasi awal untuk mengumpulkan informasi mengenai pariwisata.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan untuk membuat sebuah analisis kebutuhan sistem apa saja yang diperlukan. Setelah dilakukan pengumpulan data dan hasil analisis maka terbentuklah spesifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan fungsi-fungsi yang akan mendukung pengembangan sistem, sedangkan kebutuhan non-fungsional adalah batasan untuk sistem yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem diperlukan untuk membuat sebuah rancangan sistem dan melihat hubungan dari setiap data dan fungsi-fungsi yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang sudah ada. Yang termasuk dalam perancangan sistem yaitu desain dan perancangan basis data, untuk desain dilakukan setelah membuat perancangan sistem dimana akan dibuat sebuah kerangka yang akan menggambarkan seperti apa sistem yang akan dibuat sesuai dengan perancangan sistem kemudian setelah desain dibuat dilanjutkan dengan perancangan basis data dimana basis data akan menjadi tempat untuk menyimpan setiap data-data yang ada didalam sistem.

4. Pengkodean

Pengkodean dilakukan setelah selesai melakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem, dimana penulis akan menerapkan kode program untuk pembuatan sistem informasi sampai akhirnya sistem selesai dan siap untuk digunakan. Pengkodean yang dilakukan penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter*.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas sistem yang dibuat oleh penulis dan hasil dari pengujian tersebut dibuat dalam bentuk dokumen

1.6. Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil - hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Penelitian Terdahulu

Perkembangan teknologi yang terus berkembang membuat penulis menemukan ide untuk membuat sistem informasi pariwisata berbasis web sehingga mudah untuk diakses dan menyediakan informasi yang lengkap sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Dan karena sebelumnya telah banyak pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan target yang berbeda-beda. Kali ini penulis akan melakukan perbandingan dengan sistem yang sudah pernah dikembangkan sebelumnya. Hal ini dikarenakan kemungkinan akan ada kemiripan dengan sistem yang sudah ada.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh P. Pribadi dan E. Sudaryanto pada tahun 2012, memiliki tujuan dalam penelitiannya yaitu membuat aplikasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai Lokawisata Baturraden untuk masyarakat secara luas. Penelitian menggunakan *Apache2Triad* dan *MySQL* sebagai server basis datanya, *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai editor dan menggunakan *web browser* (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dll). Adapun metode yang digunakan yaitu pengumpulan data dalam bentuk observasi, wawancara dan *study literature* [6]. Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa penyampaian sistem informasi pariwisata Lokawisata Baturraden berbasis web memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk memperoleh informasi tentang objek wisata yang ingin dikunjungi, sehingga permasalahan yang sering muncul dalam proses pencarian informasi mengenai objek wisata, dapat terwujud secara cepat. Kelebihan dari penelitian ini adalah menjadi alternatif yang akurat, mudah dan cepat mengenai informasi pariwisata kepada masyarakat, *database phpMyAdmin* digunakan sebagai basis data dan *website* merupakan penerapan dari *Macromedia Dreamweaver 8*, selain itu *Mozilla Firefox*

digunakan sebagai web server, pegawai juga menjadi lebih mudah untuk memperbaharui informasi pariwisata dengan menggunakan *website* Lokawisata Baturraden, sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah memerlukan teknisi atau SDM yang bisa untuk memperbaiki *website* jika terjadi error pada sistem, dan tampilan animasi yang perlu dibuat lebih menarik seperti teks, video, ataupun gambar sehingga menarik pengunjung untuk mengakses *website*.

Kemudian terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh M. Parida pada tahun 2018, memiliki tujuan pada penelitiannya yaitu membuat sebuah sistem yang dapat menjadi media promosi wisata agar mempermudah para calon wisatawan dalam menemukan informasi lengkap mengenai objek wisata yang akan dikunjungi dan lebih dikenal oleh masyarakat luas. Adapun metode perancangan sistem yang digunakan peneliti sehingga dapat mengidentifikasi komponen-komponen perancangan sistem informasi meliputi use case diagram, class diagram, sequence diagram, diagram activity, struktur menu aplikasi serta rancangan masukan dan keluaran. Untuk pembuatan sistem informasi ini menggunakan *software* dengan *database* MySQL dan bahasa pemrograman PHP [7]. Dan untuk hasil penelitian adalah *website* yang dibuat memberikan kemudahan bagi pengguna khususnya masyarakat dari luar Kabupaten Purbalingga untuk mencari informasi tentang pariwisata maupun kebudayaan yang ada, *website* juga menjadi media promosi pariwisata serta memiliki kelebihan yaitu jika dibandingkan dengan sistem yang lama, sistem ini dapat dijalankan kapanpun, dimanapun, dapat dijalankan di sistem operasi manapun, tanpa harus melakukan penginstalan, dapat diakses di banyak media misalnya komputer dan *handphone* sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah membutuhkan koneksi internet yang stabil agar dapat dijalankan dengan lancar, dan juga dibutuhkan sistem keamanan yang baik dan aman karena dijalankan secara bebas dan terpusat sehingga apabila server pusat mengalami error atau *down* maka sistem tidak bisa berjalan.

Berikutnya terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh D. Danang,

F. Febryantahanuji, R. F. Maryati pada tahun 2018, memiliki tujuan pada penelitiannya yaitu berdasarkan perkembangan internet penulis jurnal memiliki tujuan untuk memberikan wadah atau media promosi berbasis web sehingga informasi pariwisata maupun kebudayaan di Blora dapat diketahui secara luas baik bagi yang berada diluar kota maupun yang ada di kota Blora sehingga mudah dan dapat menghemat waktu. Metode yang digunakan untuk penelitian adalah dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada pegawai yang ada di Dinas Pariwisata dan penduduk sekitar [8]. Kemudian penelitian yang dilakukan menggunakan *Research and Development (R&D)*, dilakukan juga observasi melalui pengamatan secara langsung di lokasi penelitian dan memiliki hasil bahwa web sistem informasi pariwisata dan budaya ini bagus dan siap untuk dipresentasikan. hasil yang dicapai adalah standar deviasi sebesar 0,964 dan mean sebesar 1,63 nilai dari frekuensi kuesioner adalah bagus (sesuai dengan grafik). Kelebihan dari penelitian ini adalah *website* yang dibuat menyediakan informasi lengkap tentang pariwisata dan kebudayaan dari Kabupaten Blora, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal dalam bidang pariwisata dan budaya di Kabupaten Blora terlebih mengangkat nama Kabupaten Blora sebagai kota wisata dan budaya, sedangkan kekurangan dari penelitian adalah dibutuhkan koneksi internet yang stabil sehingga *website* dapat diakses dengan mudah.

Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Y. T. Wibowo pada tahun 2016, memiliki tujuan pada penelitiannya untuk mendapatkan informasi wisata secara mudah dan cepat dengan menggunakan teknologi yang mencari jarak lokasi dengan mencari jarak wisata yang terdekat serta informasi mengenai tempat wisata dengan menampilkan peta sebagai penunjuk lokasi. Untuk metode penelitian meliputi analisis kebutuhan, setelah selesai dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan perancangan sistem, kemudian implementasi, dan terakhir tahap pengujian, serta mempertahankan *maintenance*. Kemudian digunakan juga metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*) selain itu digunakan juga metode model

Waterfall, dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan pemrograman HTML sebagai halaman web, PHP untuk merancang web, Basis data menggunakan MySQL sebagai *database* untuk penyimpanan data-data, *Javascript* untuk memvalidasi *form*, CSS untuk membuat tampilan web menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami pengguna [9]. Untuk hasil penelitian ini berdasarkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner diperoleh bahwa penggunaan sistem mudah untuk digunakan, isi dari sistem juga mudah untuk dipahami, secara tampilan sistem sudah cukup menarik, hasil dari informasi yang ditampilkan cukup jelas, kecepatan akses sistem cukup cepat, kelengkapan menu pada sistem sudah cukup lengkap, sistem memberikan informasi yang lengkap tentang tempat wisata dan sistem cukup layak untuk digunakan, dan untuk kelebihan dari penelitian adalah sudah tercapainya tujuan dari penelitian ini, fitur-fitur sudah cukup memenuhi kebutuhan dasar, sangat membantu pencarian serta memberikan informasi tempat wisata di Jawa Tengah, sudah memenuhi dalam memberikan informasi tempat wisata, sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah dalam pengaturan manajemen *website*, admin masih melakukannya secara manual, dan masih terbatas sehingga jika admin ingin mengganti item pada halaman dilakukan dengan cara manual atau membuka *script* itu sendiri.

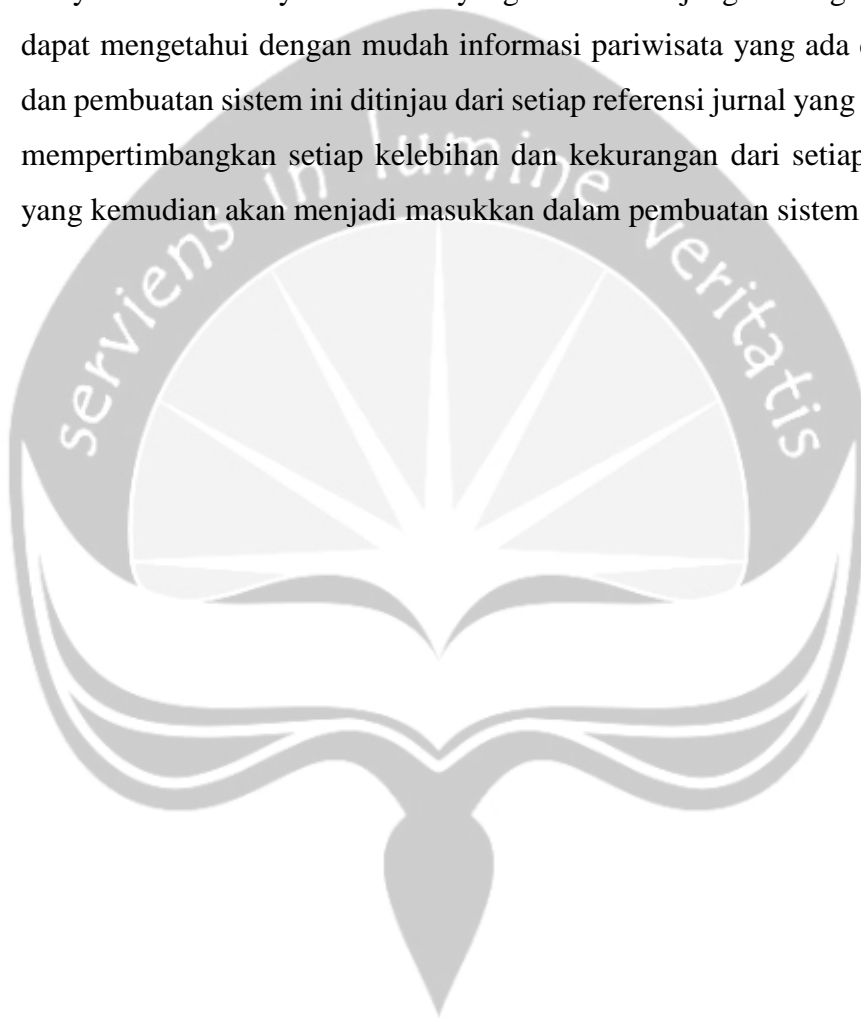
Adapun penelitian yang dilakukan oleh R. P. Ardhiyani dan H. Mulyono pada tahun 2018, memiliki tujuan dalam penelitiannya yaitu tujuan membuat perancangan sebuah sistem informasi berbasis web sebagai media untuk mempromosikan wisata Kabupaten Tebo dan peneliti menggunakan metode penelitian seperti observasi dengan mendatangi lokasi, wawancara dengan warga sekitar lokasi maupun dengan dinas pariwisata dan pengumpulan data melalui studi literatur serta peneliti melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, membuat rancangan antar muka menggunakan PHP dan *Macromedia Dreamweaver*, dan membangun *database* menggunakan MySQL [10]. Penelitian ini menghasilkan media promosi yang bisa digunakan untuk mempromosikan Kabupaten Tebo dan data-data dalam sistem ini disimpan dalam MySQL yang digunakan sebagai basis data dari

site mini dan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk pembuatan sistem. Kelebihan dari penelitian ini kurang lebih sama dengan yang lainnya yaitu memiliki informasi yang lengkap untuk objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan menjadi media promosi pariwisata, sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah sistem masih belum diterapkan pada Dinas Pemuda dan Olahraga Bidang Pariwisata dan juga belum bisa digunakan secara *online*.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh A. Avencia, A. J. Harahap, F. P. Sihotang pada tahun 2011, memiliki tujuan dalam penelitiannya yaitu untuk memberikan informasi pariwisata secara luas beserta dengan lokasi wisata dan membantu pencarian data destinasi wisata dan wisata olahraga secara cepat serta membantu pemesanan tiket wisata dan olahraga. Adapun metodologi yang digunakan yaitu iterasi untuk pengembangan sistem dan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk pembuatan sistem informasi dan DBMS menggunakan MySQL [11]. Untuk hasil penelitian adalah membantu Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam meningkatkan kinerja marketing dan melakukan penyebaran informasi secara luas. Kelebihan dari penelitian adalah sistem dapat membantu memberikan informasi sejarah wisata, memberikan informasi tentang wisata secara luas, dapat mengetahui informasi *event* wisata olahraga dan dapat melihat peta atau rute yang harus dilalui untuk pergi ke tujuan wisata. sistem juga dapat melakukan pemesanan tiket wisata, sedangkan kekurangan dari penelitian adalah dapat mengembangkan dalam versi *mobile* sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang sudah dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web ini sangat membantu dan memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang wisata di setiap lokasi yang akan dikunjungi dengan cara yang sangat mudah, cepat, dan efisien. Sedangkan untuk kelemahan dari pembuatan sistem ini, seperti koneksi internet yang mungkin ketika wisatawan mengunjungi situs web akan

sedikit terhalang karena masalah koneksi internet yang terkadang lemah, kemudian terdapat juga masukan untuk membuat sistem dalam bentuk *mobile* sehingga bisa lebih praktis dalam penggunaannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis membuat Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Kepulauan Sangihe Berbasis Web agar dapat membantu masyarakat khususnya wisatawan yang akan berkunjung ke Sangihe sehingga dapat mengetahui dengan mudah informasi pariwisata yang ada di Sangihe, dan pembuatan sistem ini ditinjau dari setiap referensi jurnal yang ada dengan mempertimbangkan setiap kelebihan dan kekurangan dari setiap penelitian yang kemudian akan menjadi masukan dalam pembuatan sistem nanti.



1.2. Tabel Pembanding

No.	Pembanding	[10]	[5]	[3]	[7]	Gampu (2020)*
1.	Judul	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo	Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web	Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa	Membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Tulang Bawang	Hasil dari penelitian ini adalah : Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kepulauan Sangihe Berbasis Web
2.	Memiliki fitur komentar	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya
3.	Memiliki fitur artikel	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4.	Memiliki fitur informasi hotel	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
5.	Memiliki fitur informasi transportasi	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya

6.	Memiliki fitur informasi wisata	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
7.	Maps	Tidak	Google Maps	Google Maps	Tidak	OpenStreetMap
8.	Platform	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>
9.	Basis Data	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL

*) Penelitian yang dilakukan

Berdasarkan dari tabel pembandingan diatas, kelebihan dari sistem yang dibuat ini yaitu memiliki fitur untuk penulisan artikel maupun melihat artikel-artikel yang telah ditulis. Kemudian memiliki informasi tentang transportasi yang bisa digunakan ketika akan ke Kabupaten Sangihe maupun ketika sudah berada di Kabupaten Sangihe.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Pariwisata

Pariwisata adalah suatu kegiatan rekreasi dengan perjalanan yang dilakukan sendiri maupun berkelompok dan memiliki jangka waktu yang berbeda-beda dan bepergian dari suatu tempat ke tempat lainnya, dengan maksud untuk mengunjungi tempat tersebut dan melihat keindahan alam yang bisa dinikmati. Tujuan dari pariwisata semata-mata sebagai perjalanan tamasya atau rekreasi agar memenuhi keinginan untuk melihat setiap keindahan alam yang ada [2]. Adapun pengertian lainnya yaitu pariwisata adalah sebuah kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan dan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia terutama dalam hal sosial dan ekonomi [13]. Secara sederhana pariwisata merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, sesuai dengan yang sudah disebutkan sebelumnya.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang pariwisata yang berada di Sangihe. Mungkin masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang pariwisata yang ada di Sangihe seperti wisata pantai, wisata pegunungan, wisata kebudayaan, serta wisata kuliner dan masing-masing dari wisata tersebut memiliki daya tariknya tersendiri sehingga patut untuk dikunjungi.

3.2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari bagian-bagian sistem yang saling berkaitan dan menjadi sebuah komponen yang didalamnya terdapat *input*-proses-*output* dan memiliki hubungan dengan pengelolaan informasi, dimana informasi tersebut adalah data yang telah diolah sehingga lebih berguna bagi pengguna. Selain itu ada juga pengertian lainnya tentang sistem informasi yaitu suatu sistem yang ada di sebuah organisasi yang menghubungkan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan bersifat manajerial, mendukung operasi, kebutuhan pengolahan transaksi, dan

menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan tersebut [4]. Adapun pendapat lain seperti menurut Raymond, McLeod Jr sistem informasi adalah suatu sistem dimana menggunakan SDM untuk memproduksi produk tertentu dan menyediakan rencana tertentu dari suatu organisasi dengan menampilkan laporan-laporan yang diperlukan dan jasa bagi pelanggan dalam suatu organisasi [12]. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sistem informasi adalah sebuah wadah yang tersedia untuk memberikan informasi dalam bentuk yang sederhana yang dapat diakses dengan mudah.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang sistem informasi yang dibuat. Sistem informasi digunakan penulis untuk memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Sangihe sehingga pengunjung yang akan berkunjung dapat mengetahui secara jelas informasi pariwisata Sangihe.

3.3. Sistem Informasi Pariwisata

Sistem informasi pariwisata adalah sistem informasi yang pengolahan datanya dalam bentuk elektronik dimana sistem informasi pariwisata ini dapat dikembangkan menjadi suatu sistem yang dapat mendukung dalam pengambilan keputusan pariwisata. Dengan adanya sistem seperti ini akan sangat memudahkan para wisatawan dalam menemukan dan menentukan rencana perjalanan wisatanya, selain itu bagi pemerintah dan industri pariwisata, sistem informasi seperti ini akan sangat membantu dalam memberikan media informasi tentang pariwisata dan pengambilan setiap keputusan [2]. Adapun pengertian lainnya yaitu sistem informasi pariwisata adalah beberapa komponen yang bekerjasama untuk mengumpulkan informasi dan data tentang pariwisata yang kemudian disimpan dan di distribusikan data tersebut dengan hasil kebudayaan yang dimiliki daerah tertentu, tata cara hidup suatu masyarakat dari daerah itu sendiri, serta ciri khas alam yang dimiliki daerah tertentu yang berbeda dengan lingkungan keseharian [14]. Dapat dikatakan sistem informasi pariwisata adalah sebuah wadah yang dibuat untuk wisatawan sehingga wisatawan maupun masyarakat lainnya dapat dengan mudah untuk menentukan tujuan wisatanya dengan menggunakan sistem informasi pariwisata yang ada.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang sistem informasi pariwisata untuk Sangihe. Dari namanya saja sudah bisa menjelaskan bahwa sistem informasi pariwisata ini digunakan untuk menampilkan informasi pariwisata yang sudah dibuat dalam sebuah sistem berbasis *website* sehingga dapat dengan mudah untuk diakses oleh pengunjung

3.4. Website

Website atau sering juga disebut web merupakan jaringan yang bisa diakses melalui komputer, laptop maupun telepon seluler yang terdiri dari kumpulan situs internet yang ditampilkan dalam bentuk teks maupun grafik dan suara serta sumber daya animasi melalui *hypertext transfer protocol* [15]. Adapun pengertian lainnya, *website* adalah beberapa bagian dari halaman yang menampilkan berbagai informasi dalam bentuk data, teks, suara, video, gambar diam maupun bergerak, dan data animasi, dan dari sekian bentuk informasi dapat ditemukan juga gabungan dari semuanya dalam sebuah *website*, baik itu yang bersifat statis maupun dinamis, dimana hal tersebut membentuk sebuah rangkaian yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya dan masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Kemudian ada juga yang berpendapat bahwa *website* adalah berbagai macam halaman situs, yang berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman *website* biasanya terdiri dari dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang bisa diakses melalui HTTP. HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser atau user [3]. Dengan kata lain website adalah sebuah situs yang bisa diakses menggunakan sambungan internet yang didalamnya terdapat berbagai macam jenis informasi yang bisa ditemui, dan informasi tersebut dalam bentuk teks, gambar maupun video. Berdasarkan hal yang sudah disebutkan, penulis memilih untuk menggunakan platform *website* untuk membuat sistem informasi pariwisata sehingga setiap wisatawan dapat dengan mudah dalam mengakses informasi tentang wisata Sangihe.

3.5. MySQL

Structure Query Language (SQL) adalah salah satu *database* yang dirancang untuk mendukung penggunaan aplikasi. Informasi diperoleh dan dapat digunakan secara bersamaan oleh setiap pengguna di dalam beberapa *client* atau disebut juga komputer lokal. Data-data yang didapatkan dari server dan diberikan kepada pengguna bias disesuaikan dengan kepentingan dari pengguna itu sendiri, sehingga data-data yang diterima sesuai dengan permintaan pengguna dan data yang diterima hanya sebagian dari isi data. MySQL yang bersifat *open source* dan tidak terlepas dari penggunaannya yang merupakan bagian dari PHP dan bisa digunakan untuk merancang dan membuat serta mengolah *database* beserta dengan isinya. Pengelolaan *database* bisa juga dilakukan dengan MySQL mulai dari ukuran *database* yang kecil sampai dengan ukuran *database* yang besar. MySQL juga menjalankan tugas dari SQL untuk mengolah *database* yang ada [1]. Dengan kata lain MySQL adalah sebuah *database* yang digunakan untuk mendukung pembuatan sebuah *website* ataupun aplikasi yang akan menyimpan data-data dari sebuah sistem tersebut. Berdasarkan hal yang sudah disebutkan, penulis memilih untuk menggunakan MySQL sebagai *database* untuk menyimpan data-data dari sistem. Data yang disimpan berupa data wisata, hotel, transportasi, artikel, kontributor dan data-data untuk pengaturan admin.

3.6. PHP

Hypertext Preprocessor atau lebih sering disebutkan dengan kata PHP merupakan suatu bahasa pemrograman atau *script* yang diproses dan ditempatkan di dalam server. Hasilnya dikirimkan kepada *client* sebagai tempat untuk menggunakan browser. PHP dirancang untuk membuat sebuah *website* yang dinamis, selain itu PHP dapat membuat sebuah tampilan tertentu berdasarkan permintaan atau keinginan dari pembuat itu sendiri. Saat ini PHP menjadi lebih sering digunakan sebagai pengganti pemrograman web, meskipun demikian, PHP juga berfungsi pada server-server lainnya yang berbasis Windows NT, Macintosh, dan UNIX [1]. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa PHP digunakan untuk merancang sebuah web dan dapat menampilkan data-data yang bersifat dinamis

serta bisa berjalan secara otomatis [9]. Berdasarkan hal yang sudah disebutkan, penulis memilih untuk menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman sehingga mudah untuk digunakan ketika akan melakukan pengkodean.

3.7. Framework Codeigniter

Framework Codeigniter merupakan sebuah framework untuk pembuatan *website* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP [16]. Tujuan dari codeigniter adalah untuk mempermudah pengembangan pembuatan *website* dengan lebih cepat dibandingkan dengan *coding* secara manual. Dalam codeigniter menggunakan metode MVC (Model, View, Controller), dimana MVC memisahkan antara logika pembuatan kode dengan tampilan situs web. Karena situs web yang dinamis setidaknya terdiri dari 3 hal, yaitu basis data, logika dan tampilan web ketiga hal tersebut mempresentasikan MVC [17].

Penjelasan singkat MVC seperti berikut :

1. Model

Model merupakan struktur dari situs web yang berupa basis data, dan di dalam model berisi *class* serta fungsi untuk mengambil, memperbaharui, dan menghapus data dari situs web.

2. View

View merupakan tampilan atau informasi yang ditampilkan kepada pengunjung situs web.

3. Controller

Controller merupakan penghubung antara Model dan View, dan didalam controller berisi *class* dan fungsi yang akan memproses permintaan dari View ke Model.

Dengan menggunakan framework codeigniter sangat mempermudah penulis dalam melakukan pengkodean, karena semua *script* sudah tersedia dalam CI penulis tinggal menyesuaikan dengan yang penulis butuhkan terlebih terdapat metode MVC yang membuat setiap pengkodean terbagi dengan rapi.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa SIPS berhasil menjadi sebuah sistem informasi berbasis *website* yang mempermudah pengunjung dalam menemukan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Sangihe. Pengunjung juga dipermudah dengan adanya informasi tentang penginapan dan transportasi yang dapat berguna ketika berwisata. Dan ada juga artikel yang telah ditulis oleh pengunjung lainnya yang sudah pernah berkunjung ke Kabupaten Sangihe untuk berwisata.

Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner yang disebar ke pengguna, didapat kesimpulan bahwa SIPS memiliki tampilan yang menarik sebagai sebuah sistem informasi dan juga sangat mudah untuk digunakan. SIPS juga mempermudah dalam pencarian informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Sangihe dan sangat bermanfaat bagi pengguna.

6.2. Saran

Saran yang diberikan untuk penulis pada pengembang SIPS adalah kedepannya mungkin bisa membuat sistem SIPS dalam bentuk Android atau IOS sehingga lebih fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. M. Mertayasa and A. R. Yambese, “Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web,” *Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 51–61, 2017.
- [2] . R. Soelistijadi, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Provinsi Yogyakarta,” *J. Din. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–67, 2015.
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and B. A. Sugiarso, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa,” *Sist. Inf. Pariwisata Berbas. Web di Kabupaten Minahasa*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019, doi: 10.35793/jti.14.1.2019.23780.
- [4] Z. Juang, “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Solo dan Sekitarnya Berbasis Web,” *Univ. Muhammadiyah Surakarta*, pp. 1–8, 2012.
- [5] A. Gozali, “Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web” vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2015.
- [6] P. Pribadi, E. Sudaryanto, “Rancang bangun Sistem Informasi Lokawisata Baturaden Berbasis WEB pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas,” vol. 5, no. 1, pp. 1–13, 2012.
- [7] M. Parida, “Membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Tulang Bawang” vol. 6, pp. 20–30, 2018.
- [8] D. Danang, F. Febryan Tahan Uji, R. F. Maryati “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Berbasis Web Menggunakan Google Api Pada Kantor Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Blora” *J. Simetris*, vol. 9, no. 1, pp. 319–326, 2018.
- [9] Y. T. Wibowo, “Aplikasi Sistem Informasi Tempat Wisata Jawa Tengah Berbasis Web,” 2016.
- [10] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten

- Tebo,” *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 952–972, 2018.
- [11] A. R. E. Avencia, A. J. Harahap, F. P. Sihotang, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata Kota Palembang,” pp. 1–10, doi: 10.1109/21.155948.
- [12] R. N. Gulo, R. Watrianthos, and I. R. Munthe, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web,” *Inform. AMIK Labuhanbatu*, vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- [13] T. Sriwahyuni, Oktoria, and I. P. Dewi, “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus : Kabupaten Pesisir Selatan),” *J. Teknol. Komun. dan Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 93–100, 2019.
- [14] D. Yanti, “Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Dairi Sumatera Utara,” *J. Khasanah Ilmu*, vol. 9, no. 2, pp. 279–288, 2018.
- [15] A. Ardiansyah, Sulaiman, S. J. Kuryanti, R. T. Marlantika, “Sistem informasi pariwisata dan kuliner (sipaku) berbasis web gis di tegal,” vol. 2, no. 01, pp. 8–13, 2020.
- [16] D. Prabowo, “Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (Mvc) Dengan Framework Codeigniter,” *J. Ilm. DASI*, vol. 16, no. 1, pp. 23–29, 2015.
- [17] A. B. Silviana and F. Thalib, “Pengembangan Situs Web sebagai Wadah Berbagi Jurnal Menggunakan Framework Codeigniter,” no. 100, 2018.